

COMMAND & CONQUER PEŁNA WERSJA PRZEBOJU

Komputer
Świat

ISSN 1897-4155 • NR INDEKSU 229-296

GRY




nr 2/2008

EXTRA WYDANIE
SPECJALNE

**PISMO Z PŁYTĄ
POŚWIĘCONE GRZE**

**TYLKO
6,90**
w tym
7% VAT

DUŻE ZMIANY:

-  więcej frakcji!
-  podbój świata!
-  rozłam w NOD!



WIELKA ZAPOWIEDŹ!

**Command & Conquer
Red Alert 3**

Wojny nie o tyberium

**COMMAND
&
CONQUER
GNIEW KANE'A**

**EXTRA!
DWA PLAKATY**



ISSN 1897-4155 NR INDEKSU 229 296
Q 2
9 771897 415802

Command & Conquer

dodatek do gry strategicznej / Nowe strony konfliktu i styl rozgrywki łączący tury i czas rzeczywisty – zdaniem twórców tego właśnie było trzeba, by rozgniewać Kane'a

O władzę na Ziemi wciąż walczą postępczysowane oddziały GDI z niedofinansowanymi terrorystami z NOD-u, a w konflikt mieszają się obcy zwani scrinami. Ta część serii jest o tyle nietypowa, że dotąd cała kampania rozgrywała się w krótkim czasie, co współgrało z fabularyzowanymi fragmentami spajającymi kolejne misje.

Tym razem 13 scenariuszy kampanii podzielono na trzy części, których akcja toczy się na przestrzeni ponad 10 lat.

HISTORIA KONFLIKTU

Pierwszy epizod przypada na okres pomiędzy Command & Conquer 2: Tiberium Sun a drugą wojną o tyberium po-

kazaną w Command & Conquerze 3. Misje te uzupełniają naszą wiedzę o tym, jak Kane pozbił się po kolejnej klęsce. A nie było to łatwe, bo został uznany za nieżyjącego i po przywództwo sięgnęli inni. Trzeba więc będzie spacyfikować brata Marciona dowodzącego religijnym bractwem Black Hand działającym w ramach NOD-u. Drugi epizod pokazuje wydarzenia w tle Wojen o tyberium. Ostatni przedstawia działania Kane'a kilka lat po wojnie.

Pomysł dobry, choć godzi w spójność dotychczasowego świata. O ile

trudno mieć zastrzeżenia do istnienia frakcji przed wydarzeniami z C&C3, to w trakcie znanej nam wojny nie istniały żadne podziały. Poza tym takie rozłożenie akcji zrywa ciągłość wydarzeń. Spoiwem jest sam Kane, tak stary jak węgiel, a mimo to w zasadzie niezmienny. Co prawda w poprzedniej części przybyło mu na twarzy tyberium, ale na urodzie nie ucierpiał.

MNOGOŚĆ FRAKCJI

Zajęcie się w kampanii tylko Kane'em i jego paskudnymi chłopcami (i dziewczętami) było możliwe z jednego powodu:

każda z dotychczasowych trzech stron konfliktu zyskała dwie dodatkowe wchodzące w jej skład frakcje mające jednostki o niekiedy bardzo odmiennych cechach, choć nawiązujące do maszyn znanych z Wojen o tyberium i wcześniejszych części. Poza tym siła każdej frakcji na jednym polu równoważona jest

słabością na innym. Wymusza to opracowanie nowych taktyk dla każdej z frakcji i znacząco wydłuża zabawę zarówno w grze pojedynczej jak i wieloosobowej. Ten sprytny, choć prosty zabieg oszczędził autorom sporo czasu, bo nie musieli przygotowywać całkiem nowych projektów (a jednocześnie my otrzymujemy sporo nowych jednostek).

GDI zyskało wsparcie Steel Talons i ZOCOM-u. Pierwsza z frakcji to połączenie Gwardii Narodowej z muzeum techniki. Ponieważ Steel Talons to formacja, która była przeznaczona do utrzymywania spokoju po serii wojen, do jej jednostek wycyfowano stary

sprzęt. Przeszedł jednak znaczące modernizacje. Swoje sukcesy wojska Steel Talons opierają na sile ciężko opancerzonych machin krocących i elastyczności – każdy ich oddział, nawet inżynier i żniwiarka, potrafi walczyć. Dla równowagi nie mogą za to korzystać z technologii ultradźwiękowej i budować piechoty poza czterema podstawowymi rodzajami. Nie mają też niektórych rodzajów wsparcia.

Przeciwnostwem tej frakcji są siły ZOCOM złożone z weteranów. Oddziały te werbuje się z przeznaczeniem do przejmowania stref czerwonych (najbardziej skażonych tyberium), więc są nowoczesnie wyposażone. W tej frakcji pancerze redukujące niszczący wpływ tyberium ma nawet najsłabsza piechota. Dzięki temu jednostki ZOCOM-u są w znacznie mierze uodpornione na promieniowanie i ataki oparte na tyberium. Poza tym wyposażenie ich wojsk obejmuje najnowszy krzyk techniki – broń działającą na zasadzie rozchodzenia się fal dźwiękowych.

PODZIAŁ WEWNĘTRZNY

Niewiele wiadomo o konfliktach w GDI, ale dzięki kampanii dowiemy się sporo o kulisach działania NOD-u i jego dwóch frakcji: Black Hand i The Marked of Kane. Pierwsza przypomina bractwo religijne, choć u jego początków leży zabójstwo dokonane na założyciela. Siła Black Hand leży w piechocie, która zaraz po wyjściu z koszar



Wojskom Steel Talons trudno pokonać obronę, której centrum jest Reconer – transporter piechoty zmieniający się w bunkier

staje się weteranami, oraz w korzystaniu z dwóch komandosów jednocześnie (od razu zyskują status legendy). W zamian za to Black Hand nie korzysta z technik ukrywających charakterystycznych dla NOD-u.

O ile członkowie Black Hand są bezgranicznie wierni swemu dowódcy, żołnierze The Marked of Kane nie mają problemu z tym, komu służyć. Są cyborgami, więc problem lojalności dla nich nie istnieje – wykonują bez szemrania najtrudniejsze rozkazy. Ich doktryna walki wykorzystuje ukrycie się, atak zniwastka i technologie oparte na tyberium, wśród nich potężną superbroń.



W kolejnych częściach serii krocące maszyny bojowe są coraz częściej spotykane, bo konflikt przenosi się w przyszłość, ale też bo po prostu wyglądają wręcz imponująco

er 3: Gniew Kane'a

KAŻDY MOŻE NAPADAĆ, PYTANIE TYLKO, KTO ROBI TO NAJSKUTECZNIEJ



Nawet żniwiarki zbierające kryształy tyberium mają szansę odpowiedzieć ogniem. Ich spora wytrzymałość na uszkodzenia pozwala im postrzelać całkiem długo.



Avatary i mniejsze jednostki scrinów mają pola siłowe, które stanowią dodatkową osłonę, a jednocześnie nie przeszkadzają w prowadzeniu ognia.



Wczesna wersja maszyny kroczącej NOD-u nie wygląda imponująco, ale na pewno będzie potrafiła nieźle namieszać w szeregach przeciwnika.



Co prawda Hammerheady z trudem radzą sobie z jednoczesnym zagrożeniem z ziemi i z powietrza, ale stanowią dobrą broń przeciwko większości celów

Nawet scrinowie mają przydzielone frakcje, Reaper-17 i Traveler-59. Pierwsza z nich jest kultem eliminującym wszystkich, którzy nie chcą się podporządkować. Sekta wyspecjalizowała się w walce lądowej, doskonalić broń promienistą wykorzystując przetworzone tyberium. W odróżnieniu od pozostałych frakcji scrinów Reaper-17 nie korzysta z kontroli umysłu, ulubionego sposobu walki tej rasy.

Ostatnią nowością są arcyruchliwi Traveler-59. W swoich działaniach wykorzystują maskowanie i zaskoczenie. Mają też coś, czego obawiają się inni: możliwość przechwytywania jednostek przeciwnika, dzięki czemu są w stanie walczyć z wrogiem jego własną bronią.

Jednostki przechwytywane są co prawda bezbronne i do tego nie mają pancerza, ale użyte w odpowiedni sposób potrafią przejąć całe armie. I to daleko na tyłach wroga, bo mogą teleportować się po mapie. Ich wadą jest to, że

koniecznie trzeba zapewnić im ścisłą ochronę oraz fakt, że wymagają dużo mikrozarządzania - cały czas należy mieć je na oku.

KOŁOSY NIE TAKIE WIELKIE

Każda ze stron dysponuje specjalną bronią, która tworzona jest w osobnym budynku, a jej zbudowanie zajmuje mnóstwo czasu. Superbronie znacznie dłużej niż normalne jednostki wytrzymują ciężki ostrzał i mają specjalne umiejętności, jednak nie da się wygrać bitwy tylko za ich pomocą - jeśli nie użyjemy jednostek wsparcia, superbroń bardzo szybko zostanie zniszczona przez zmasowany atak wroga.



Zwiad bojem jest cokolwiek anemiczny, ale pokazuje, że scrinowie zdążyli już nieźle rozbudować bazę wśród bogatych pól tyberium

GDI wyposażone jest w pojazd MARV, który stanowi znacznie ulepszoną żniwiarkę tyberium. Zebrane kryształy są natychmiast zamieniane na kredyty, z pominięciem rafinerii. Podstawowe uzbrojenie stanowią trzy karabiny maszynowe. Do tego wewnątrz pojazdu mogą się zmieścić cztery oddziały piechoty. MARV jest w stanie pokonać pojazdy wroga, nawet największe czołgi GDI, kroczące maszyny NOD-u czy anihilatory scrinów.

NOD straszy przeciwników pojazdem kroczącym o nazwie Redeemer. Przyjmuje on na pokład wszelką piechotę, która zachowuje możliwość działania. A zatem milicja i milicja rakietowa prowadzi ogień odpowiednio z pistoletów i rakiet, sabotażysta naprawia pojazd, a członkowie Black Handu dodają ramię ziejące ogniem. Standardową broń stanowią trzy wieżyczki wyposażone w potrójnie sprzężone lasery, zaś głównym uzbrojeniem jest generator, którego pociski sprawiają, że wojska przeciwnika zaczynają walczyć między sobą.

Najpotężniejszą jednostką scrinów to Eradicator Hexapod wyglądający jak wielki pajak. Podobnie jak MARV ma cztery platformy do przewożenia jednostek. Jego główna broń to wyrzutnie dysków plazmowych. Obszukuje każdy kąt, by przerobić rozbite pojazdy na kredyty.

Mając tak urozmaicone narzędzia, możemy wziąć udział w nowym trybie podboju świata, który zostaje udostępniony zaraz po ukończeniu kampanii. Polega on na połączeniu turowej gry w skali strategicznej z bitwami taktycznymi rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. W tym obecnym w wielu grach trybie rozgrywki da się za-

chować po bitwie oddziały, które przeżyły. Dzięki temu na znaczeniu zyska pilnowanie weteranów, by nie pakowali się niepotrzebnie w awantury.

Z CZYM NA PODBÓJ ŚWIATA?

Wydaje się, że jeśli chodzi o nowe pomysły, Gniew Kane'a prezentuje się niezbyt imponująco. Nic dziwnego, w końcu jego rdzeń stanowią solidnie przetrawione treści wielu poprzednich gier (także konkurencyjnych), zaś dodane elementy raczej gonią rywali niż wyznaczają nowe kierunki.

Z drugiej jednak strony sposób podania tych dobrze znanych elementów zasługuje na uznanie, podobnie jak stworzenie dodatkowych map i sposobów komunikacji. Przez kilkanaście lat gra zmieniała się technicznie, ale nadal



Z wojsk GDI największe szanse przeżycia w strefie skażonej mają żołnierze ZOCOM. Ale przeżycie ataku to inna sprawa

zapewnia wiele zabawy. A dla każdego, kto zarejestruje Gniew Kane'a przed 15 września, przygoda z serią wydłuży się o kolejne godziny walki. Dostanie bowiem dostęp do betatestów gry Command & Conquer: Red Alert 3!

Command & Conquer 3 Gniew Kane'a		16+
wymagania minimalne		
procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM (Vista 1 GB), karta 64 MB, DVD		
przewidywana premiera	przewidywana cena	
28 marca 2008	79 zł	

Command & Conquer Red Alert 3

strategiczna / Alternatywna historia powraca z nowym mocarstwem i organizacją walki. Oby tylko twórcy gry nie przeszarżowali z parodiowaniem gier strategicznych

Po siedmiu latach przerwy twórcy serii Command & Conquer znów zapraszają nas do swojej wersji historii świata i wielkiej wojny, w której machina czasu odgrywa niebagatelną rolę po raz kolejny. W pierwszej części zlikwidowano Hitlera, przez co nie doszedł do władzy w Niemczech i nie wywołał drugiej wojny światowej. Za to doszło do starcia pomiędzy demokracjami Zachodu a Związkiem Radzieckim. Rosjanie przegrali, alianci wycofali się do Moskwy i zabarykadowali na Kremlu. Dlatego Związek Radziecki po raz kolejny cofa się w czasie, by zapewnić sobie zwycięstwo w zimnej wojnie. Jednak wynik wyprawy okazuje się inny od planowanego...

WODNA WOJNA

Całe to mieszanie w historii doprowadza do powstania prawdziwego Imperium Wschodzącego Słońca, czyli wielkiej Japonii obejmującej oprócz swoich wysp także wiele innych. To nowa frakcja w grze. Wybucho trzecia wojna światowa, w której biorą udział trzy strony. Ponieważ Japonia jest mocarstwem morsko-lądowym, akcja w dużej mierze toczy się na wodzie. Z bardzo wstępnych informacji wynika, że będziemy wykorzystywać do walki różne zapomniane wynalazki.

Nowa wersja MCV, pojazdu zakładającego bazy, może się poruszać także po wodzie. To dobrze, bo w tej serii miejsce na lądzie zawsze było w cenie. Dlatego niektóre bazy zostaną zapewne zbudowane przynajmniej częściowo na morzu, chociaż stawianie tam budynków będzie kosztować więcej niż na lądzie. Do ich ochrony potrzebna będzie rozbudowana flota, która powraca do łask wraz z bitwami morskimi dorównującymi skalą walkom na lądzie. Obronę wzmocnią też fortece wzniesione na pływających wyspach.

Każda ze stron ma unikatowe cechy. Rosjanie jak zwykle używają głównie ciężkich dwulufowych czołgów, krążowników i wszechobecnych cewek Tesli. Japończycy natomiast są bardzo silni na morzu i wolą bardziej zaawansowane technologie. Używają co prawda samurajów i wojowników ninja, ale ich wyposażenie nie przypomina tradycyjnych mieczy czy shurikenów. Mają też roboty. Alianci nadal są silni w powietrzu i na morzu. Na lądzie mają jednostki wykorzystujące zaskoczenie.

BROŃ CYRKOWA

W serii Red Alert zazwyczaj mieliśmy do czynienia z dziwnymi rodzajami broni. Tym razem jednak wydaje się, że twórcy przesadzili z ich zabawnością.



Miejsca nadające się do lądowania muszą być silnie bronione, bowiem wróg może przeprowadzić desant ze statków lub przysłać amfibie, jak na przykład tutaj

Trzeba będzie sporo czasu, by przyzwyczaić się na przykład do stosowanych przez Rosjan pancernych niedźwiedzi, które mają być zrzucone na spadochronach na tyły wroga, aby zastawiać tam pułapki. Pojawia się także inteligentne delfiny, zapewne służące do zwiadu. Z mniej śmiesznych jednostek Rosjanie wykorzystają łódź podwodną Akula, która nie tylko zwalcza okręty, ale też szkoli oddziały nurków.

W końcu przeprowadzimy prawdziwe desanty morskie. Wylądunek jednostek ze statków transportowych możliwy będzie na plażach, zatem patrolowanie miejsc dogodnych do wysadzenia oddziałów nabierze znaczenia strategicznego. Będzie też jednak transportowiec o nazwie Bullfrog, który ma wystrzeliwać desant niczym z cyrkowego działu.

Dzięki temu wylądunek będzie następował śmieszniej i w dowolnym miejscu. Po wystrzeleniu z działu piechur nie zostanie na szczęście złapany w siatkę, lecz w miarę normalnie wylądowuje na spadochronie.

Znaczna część pojazdów będzie mogła poruszać się zarówno w wodzie jak też na lądzie. By zrównoważyć tę elastyczność, mają zostać obniżone ich pozostałe parametry

użytkowe takie jak siła ognia czy odporność na ostrzał wroga. Przykładami takich jednostek może być ruchoma wyrzutnia V4 aliantów, której zalecane jest atak obszarowy i duża celność, zaś po stronie Japonii ciężki, bardzo dobrze opancerzony czołg Tsunami, który na lądzie będzie szybszy niż w wodzie. Ciekawą jednostką z tej grupy jest japoński bombowiec Seawing, który wpadając do wody, zmienia się w łódź podwodną. Zresztą przekształcenia jednostek z jednego typu w inny wydają się japońską domeną.

STARZY ZNAJOMI

Ujawnione jak dotąd przez twórców jednostki lądowe nie wypadają zbyt efektownie. Nawet japońscy samurajowie z mieczami czy działami plazmowe nie budzą wielkich emocji. Za to pojawienie się starej znajomej Tanyi już tak. Tym razem komandoska będzie potrafiła cofnąć się w czasie, by zregenerować zdrowie. Prawdopodobnie nie pękłaby nawet na odgłos szczekających psów w przeciwieństwie do żołnierzy wroga, którzy pod wpływem ujadania alianckich wilczurów znieruchomią – zapewne ze strachu.

Każdy z oddziałów będzie mieć dwa sposoby działania. Na przykład czołg po odpowiednim użyciu wiązki promieniowania będzie mógł stać się pojazdem zwiadowczym. Nie będzie jednak maszyn uniwersalnych, takich jak czołg Mammoth, który doskonale radził sobie z bronią pancerną i rozjeżdżał piechotę. W większej grupie był nie do zatrzymania. Większość oddziałów nadaje się tylko do jednej rzeczy, za to wykonuje to dobrze. Takie podejście ma zmusić



Za pomocą ataku ciężkich czołgów rosyjskich najlepiej można zaprezentować efektowny model zniszczenia terenu – po każdym strale z zabudowań fabryki syją się odlupane kawałki!

PRZECIWNIKA TRZEBA GNĘBIĆ W KAŻDY MOŻLIWY SPOSÓB



Jeśli wróg nie wykazuje należytej dbałości o obronę przeciwlotniczą, spuszczamy mu bomby, które pięknie obniżają zdolności produkcyjne jego fabryk.



Wydaje się, że na morzu można potraktować bohatera prądem. Na szczęście nie jest to jedyny dostępny sposób pozbycia się przeciwnika w tym miejscu.



Na lądzie skafander nie obroni przed niszczycielską gąsienicą. Przy okazji wychodzi na jaw, że Rosjanie od czasów elektryfikacji uwielbiają bawić się prądem.



Budowle nie zachowują proporcji rozmiarów w stosunku do pojazdów, ale to dobrze pasuje do charakteru gry – wszystko pokazywane jest tu z lekkim przymrużeniem oka

graczy do podejmowania bardziej prze-myślanych decyzji podczas opracowywania taktyki i przy doborze jednostek do armii. Duże zgrupowania jednego rodzaju broni mają niewielkie szanse na odniesienie sukcesu. Oprócz jednostek konwencjonalnych każda strona konfliktu będzie też miała w arsenale po dwie superbronie.

WSPÓLNA KAMPANIA

Oczywiście jednym z głównych trybów rozgrywki będą trzy kampanie, z których każda liczy od ośmiu do dziesięciu misji. W odróżnieniu od dotychczasowych mają one być rozgrywane w trybie współpracy, czyli do spółki z innym graczem, który przyłączy się do nas przez internet. Sojusznik będzie dzielił z nami pole widzenia, współkorzystał z transportu i lotnisk oraz będzie mógł otrzymać nasze oddziały pod komendę. Nie da się jednak przekazywać sobie bezpośrednio pieniędzy.

Każda strona ma trzech elektronicznych dowódców mówiących głosami aktorów i pokazujących się we wstawkach wideo. Sposób rozgrywania misji jest inny zależnie od tego, czy wybierzemy specjalistę od broni pancernej czy od lotnictwa. To zwiększa szansę na powtórne przejście liniowej kampanii.

Misje kampanii będą rozdzielone przerywnikami filmowymi kręconymi nie tylko w studiu, ale też w plenerze oraz renderingami, czyli wcześniej przygotowanymi animacjami komputerowymi. To spory postęp w porównaniu z najnowszymi częściami serii C&C, gdzie znalazły się tylko scenki studyjne.

Zdaniem osób grających już w wersję alfa, graficznie Red Alert 3 jest znacznie lepszy

od poprzednich części, czego jednak nie widać na screenach. W grze wrażenie ma robić płynność animacji, efekty wybuchów i wspaniała animacja wody. Na mapach znacznie większych niż w Command & Conquer 3 niemal cały teren można zniszczyć. Po ciężkich bombardowaniach zostają wielkie leje w ziemi. Tworzy to znakomitą atmosferę, która pozwala zanurzyć się w świecie gry. Nie ma jeszcze potwierdzenia, kto stworzy oprawę dźwiękową. Padło nazwisko Franka Klepackiego, który był twórcą oprawy dźwiękowej wielu części Command & Conquera, ale już nie pracuje w EA Pacific.

Ekonomia we wcześniejszej wersji pozwalała na bardzo szybkie szkolenie jednostek. To jednak zostało zmienione i przeciętna potyczka trwa od 20 do 30 minut. Będzie dobrze! A przekonamy się o tym, jeśli kupimy Gniew Kane'a – do gry będzie dołączony klucz pozwalający na wzięcie udziału w betateście Red Alerta 3!



W tej części możliwe będzie stawianie całkiem okazałych baz na wodzie. A sądząc po pływakach w miejsce fundamentów, także ich przemieszczanie

Jeżeli nie uda nam się znaleźć nikogo chętnego do gry, jego miejsce zajmą kierownicy przez SI generałowie mający różne osobowości. Ich współpraca z nami polegać będzie na wykonywaniu jednej z czterech prostych komend w rodzaju atakuj czy przyjdź mi z pomocą. Jeśli nie wydamy współdowódcy rozkazów, będzie działał na własną rękę.

Command & Conquer
Red Alert 3

16+

wymagania minimalne

procesor 2 GHz, 1 GB RAM,
karta graficzna 256 MB, DVD

przewidywana premiera

przewidywana cena

listopad 2008

139 zł

Seria Command & Conquer szybko się zmienia. Na tych stronach przedstawiamy najfajniejsze ciekawostki ze świata, którym rządzi łysy Kane i złowrogi tyberium!

KOMUCH KANE?

Ulubieniec Stalina



Kto na tym obrazku jest najważniejszy? Wcale nie ten masowy morderca z fajką...

Fani dobrze znają tę historię, ale nie wszyscy wiedzą, że Kane pojawiał się nie tylko w futurystycznych odsłonach serii. Przywódca NOD-u występuje też w... Red Alertcie, gdzie doradza samemu Stalinowi. To prawie 50 lat przed pierwszą Wojną o tyberium! W tej wersji historii to Kane był mózgiem sterującym Armią Czerwoną, a Stalin tylko jego kukielką kontrolowaną za pomocą paranormalnych sztuczek. Wszystko po to, by stworzyć jak najlepsze warunki dla światowej organizacji terrorystycznej.

JAK TO SIĘ ROBI NA PADZIE

Dowodzenie i podbój bez myszki!

Wersja Gniewu Kane'a na Xboxa 360 będzie dostosowana do dżojpada: Po wciśnięciu odpowiedniego przycisku na ekranie pojawia się rozeta, z której szybkim ruchem analogowej galki wybieramy odpowiedni rozkaz. W ten sposób będziemy wysyłać jednostki do boju, używać zdolności specjalnych czy układać kolejkę do produkcji.

Autorzy podczas pokazu grali na tej samej mapie przy użyciu starego i nowego interfejsu. W drugim wypadku rozkazy wydawane były znacznie szybciej, a gracz nie musiał ciągle skakać po mapce w poszukiwaniu odpowiedniej fabryki. Myszka i klawiatura to jeszcze nie jest, więc nie ma co liczyć, że pecetowcy będą mogli zmierzyć się z konsolowcami na jednym polu bitwy, ale komfort grania zwiększa się wręcz niesamowicie.



W takim promienistym menu wszystkie funkcje są pod ręką - i myszą też dałoby się po nim całkiem nieźle nawigować!

REBORN INFANTRY BETA

Komandos nie umierają - idą do piekła się przegrupować



Fani będą mogli nareszcie postrzelać do podobnych miłośników C&C - ktoś inny w to raczej nie zagra

Grupa fanów strzelaniny Renegade, którzy nigdy nie postawili na niej krzyżyka, od 2005 roku pracowała nad całkowitą konwersją tego tytułu. Efektem jest Command & Conquer Renegade Reborn, czyli przeniesienie gry do czasów współczesnych i realiów Command & Conquera 3. Reborn jest modem, ale nie wymaga pełnej wersji C&C3.

Gra właśnie weszła w stadium bety. Ze strony grupy (i szybszych serwerów, na przykład stąd: www.gamer-shell.com/news/46003.html) można zassać 240-megabajtową wersję. Choć nie wróżymy Rebornowi wielkiego sukcesu, to jednak podziwiamy zapał ludzi, którym chciało się poświęcić tyle czasu swojej ukochanej grze.

TIBERIUM

Dowódź oddziałem, strzelaj i skacz

Wygłąda na to, że już w tym roku doczekamy się dobrej strzelaniny rozgrywanej się w świecie Command & Conquera. Tiberium należeć będzie właśnie do tego gatunku.

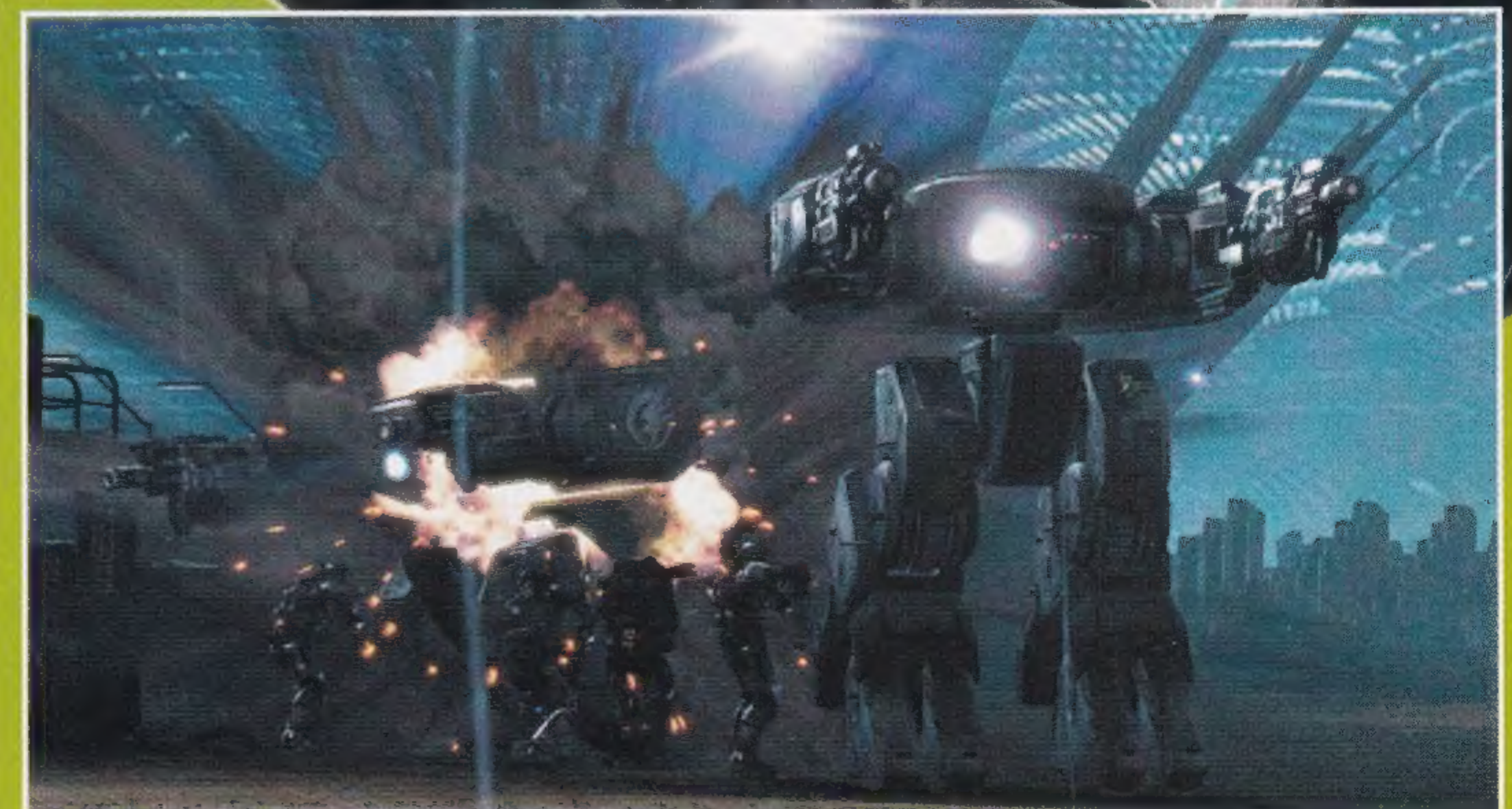
Z opublikowanych dotąd pierwszych zapowiedzi wynika, że będziemy tutaj mieli do czynienia z czymś w rodzaju klasycznego fpp-a, w którym jednak równie wielką wagę co do strzelania przywiązuje się do elementów strategii czasu rzeczywistego, czyli taktycznego planowania. Podczas gry wcielimy się w Ricardo Vegę, bohaterkiego superżołnierza GDI, który odegrał ważną rolę w trakcie trzeciej wojny o tyberium. Teraz staje na czele oddziału i rusza do boju ze scrinami, którzy nadal zagrażają Ziemi.

Choć to strzelanina, Ricardo wcale nie będzie musiał brać bezpośredniego udziału w walce. Zamiast tego na przykład wyśle do boju towarzyszy sterowanych przez komputer - zarówno zwykłych piechociarzy jak również pojazdy bojowe, a nawet tytany GDI, czyli potężne maszyny kroczące. W trybie rts świat będziemy oglądać

z satelity, błyskawicznie wydając potrzebne rozkazy, chociaż nie ma co spodziewać się przesadnie głębokiej strategii.

Oczywiście to, że Ricardo nie będzie musiał walczyć, nie oznacza, że nie będzie mógł. Wręcz przeciwnie. Nasz bohater będzie miał broń mogącą w razie potrzeby zamieniać się w karabinek szturmowy, wyrzutnię rakiet czy snajperkę. Dodatkowo Vega użyje plecaka rakietowego, aby wykonać długie skoki, błyskawicznie przemieszczając się na strategiczną pozycję. Ricardo ma być wart tyle co kilka jednostek bojowych. Ktokolwiek widział kiedyś, jak w Command & Conquerze sprawuje się jednostka taka jak Tania czy Yuri, ma nieźle porównanie.

Fajnym pomysłem będzie wykorzystanie tyberium do określania rozmiaru grupy Ricarda: im więcej złóż zajmujemy, tym więcej oddziałów będzie się dało przywołać. Oznacza to jednocześnie, że czasami będzie zostawiać kogoś z tyłu do obrony zajętych kryształów. Dodatkowo Vega ma mieć możliwość zamawiania ataku satelitarnego!



Strzelanina na wielką skalę w świecie Command & Conquera to jest to, na co czekało wielu fanów serii. Wkrótce będą mogli zaspokoić swoje pragnienie



COMMANDER KANE'A



COMING FOR YOU

GNIEW KANIEPA



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, logo EA oraz Command & Conquer są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Produkt ten zawiera technologie programowe licencjonowane od firmy Gamespy Industries, Inc. © 1999-2008 Gamespy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gamespy oraz logo „Powered by Gamespy” są znakami towarowymi Gamespy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. RenderWare jest znakiem towarowym lub zarejestrowanym znakiem towarowym Criterion Software Ltd. Elementy tego oprogramowania są chronione prawami autorskimi 1998-2007 firmy Criterion Software Ltd. oraz jej licencjodawców. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.



COMMAND & CONQUER RIVALS

208 **GRY** EXTRA 11

Korzystamy z płyty GIER EXTRA

PODSTAWY OBSŁUGI PŁYTY

Obsługujemy menu



Po włożeniu płyty do napędu CD lub DVD automatycznie otwiera się okno menu. Jeśli tak się nie dzieje, należy sprawdzić ustawienia napędu.

- 1 Wyświetlamy teksty pomocy wyjaśniające, jak korzystać z płyty.
- 2 Minimalizujemy okno menu.
- 3 Zamykamy okno menu, wychodząc z programu instalacyjnego.
- 4 Rozwijamy wszystkie pozycje menu.
- 5 Przechodzimy do menu instalacyjnego pełnej wersji Command & Conquer.
- 6 Oglądamy filmy promujące dodatek do C&C3 - Gniew Kane'a.
- 7 Czytamy poradnik do gry Command & Conquer 3.



2 Na ekranie pomocy dowiadujemy się, jak postępować w razie wystąpienia jakichkolwiek problemów z płytą. Możemy stąd wysłać e-mail do redakcji GIER EXTRA 1, zainstalować najnowszą wersję Flash Playera 2 oraz Foxit Readera 3 służącego do czytania plików w formacie PDF zawartych na płycie.



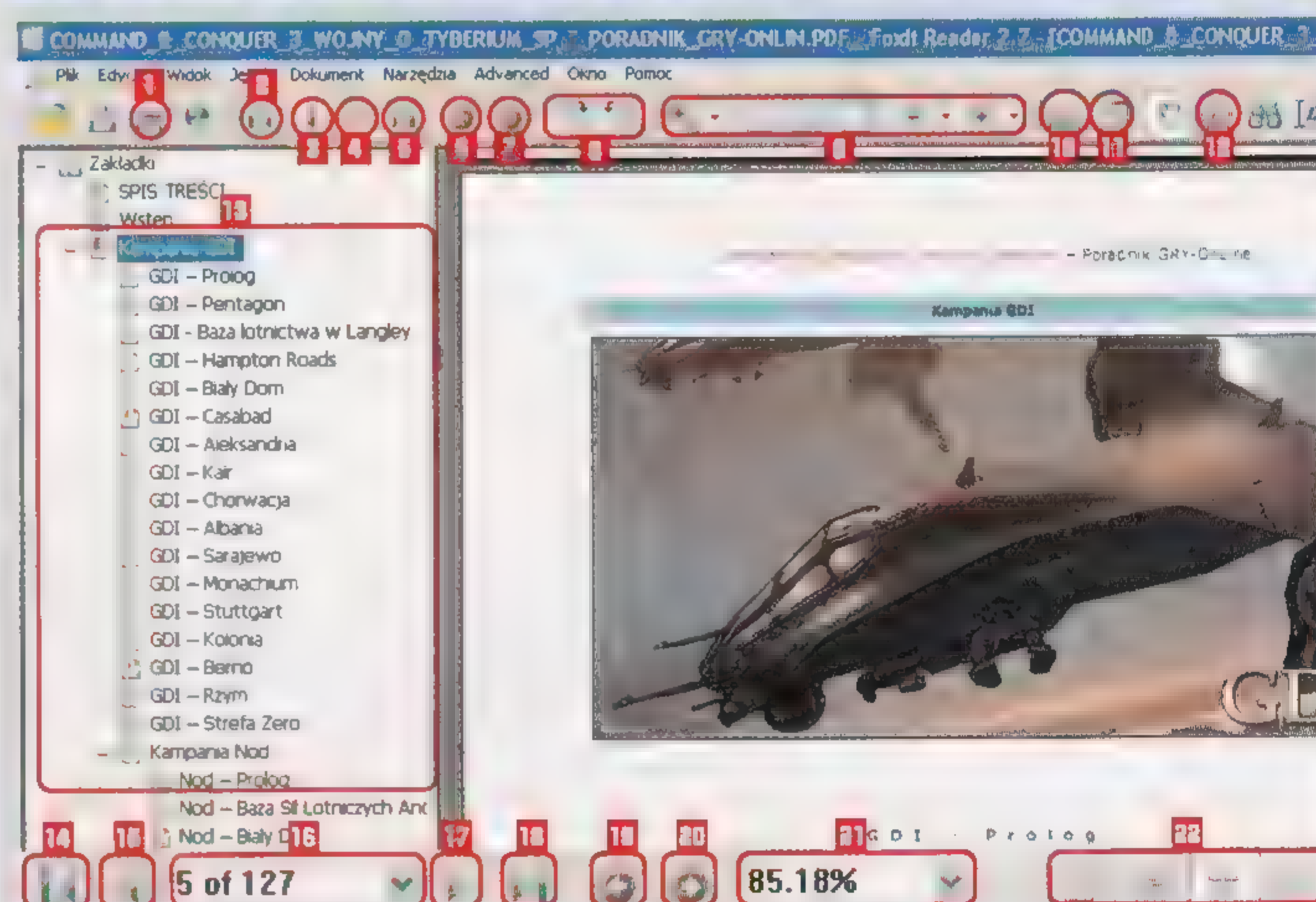
3 Na płycie znajduje się sześć filmów promujących Gniew Kane'a, dodatek do gry Command & Conquer 3. Dwa z nich mają wersję wyższej jakości.

- 1 Przewijamy film w stronę początku, nie przerywając jego odtwarzania.
- 2 Rozpoczynamy odtwarzanie filmu.
- 3 Wstrzymujemy odtwarzanie filmu lub powracamy do oglądania go.
- 4 Przewijamy film w stronę jego końca, nie przerywając jego odtwarzania.
- 5 Zatrzymujemy odtwarzanie filmu i powracamy na jego początek.
- 6 Włączamy odtwarzanie filmu na pełnym ekranie.
- 7 Wybieramy film (klikamy na HD, by obejrzeć wersję o lepszej jakości).



Pokazujemy, jak korzystać z materiałów zawartych na płycie oraz podpowiadamy, jak grać w dołączoną pełną wersję gry Command & Conquer

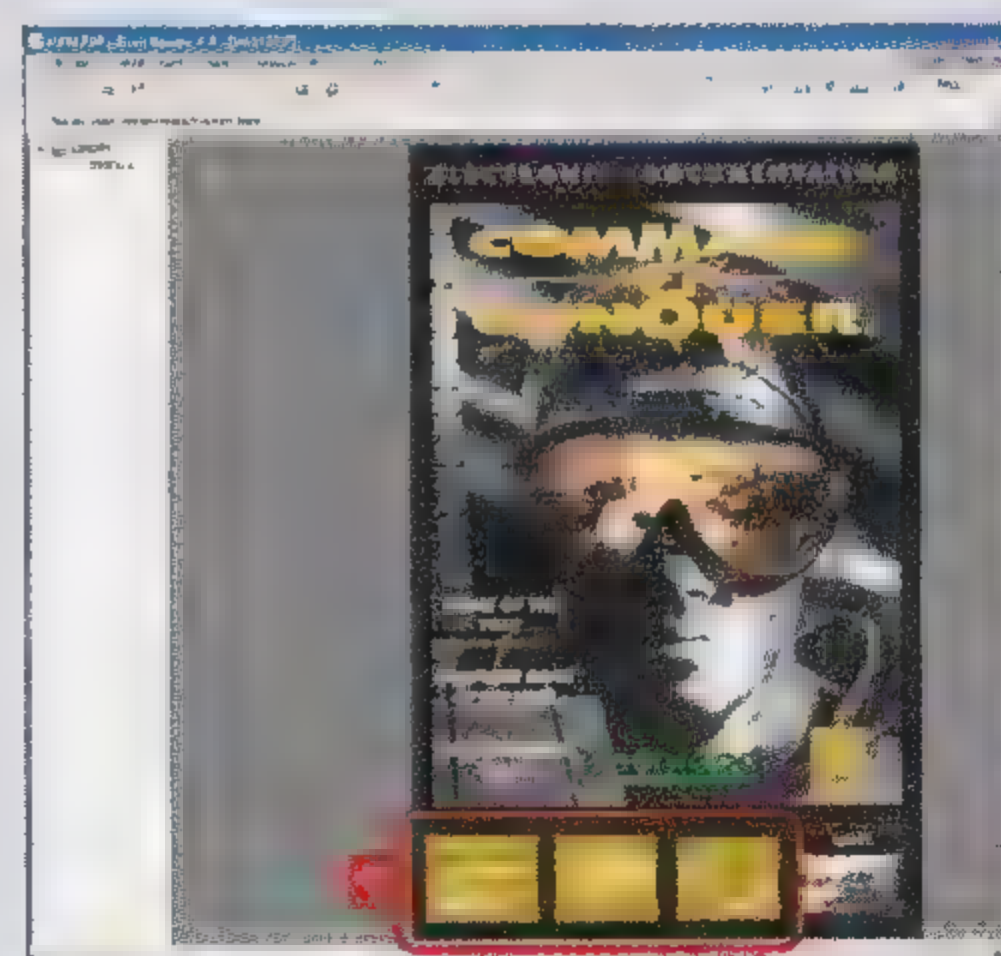
Używamy Foxit Readera do czytania materiałów



1 Płyta zawiera poradnik do Command & Conquera 3 w formacie PDF. Otwieramy go w Foxit Readerze.

- 1 Drukowanie poradnika
- 2 Na początek
- 3 Strona wstecz
- 4 Strona do przodu
- 5 Na koniec
- 6 Poprzednia strona
- 7 Następna strona
- 8 Ustalenie orientacji stron
- 9 Regulacja powiększenia
- 10 Schowanie i pokazanie zakładek
- 11 Wyświetlanie na całym ekranie
- 12 Szukanie tekstu
- 13 Zakładki
- 14 Na początek
- 15 Strona wstecz
- 16 Wybór albo wpisanie numeru strony, do której chcemy przejść
- 17 Strona do przodu
- 18 Na koniec
- 19 Poprzednia strona

- 20 Następną stronę
- 21 Wybór lub wpisanie konkretnego powiększenia strony
- 22 Sposób, w jaki strona będzie wyświetlana na ekranie



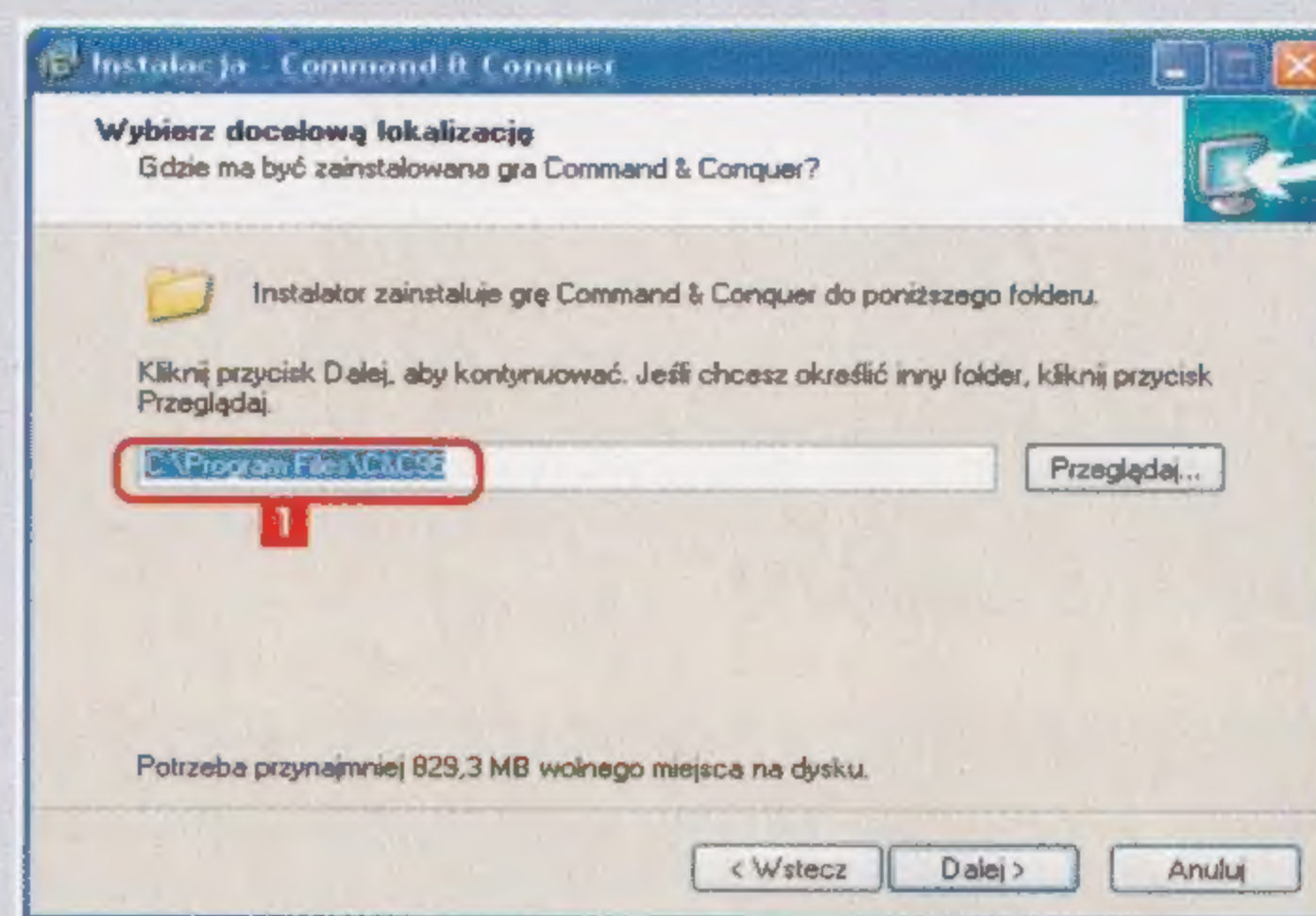
2 Nietypowo obsługujemy instrukcję do pierwszego Command & Conquera. Wykorzystuje odnośniki oznaczone jaskrawą barwą 1. Klikamy na nie, by przenosić się między sekcjami.

CZAS NA WIELKIE GRANIE: OTO COMMAND & CONQUER!

Instalujemy i konfigurujemy grę Command & Conquer



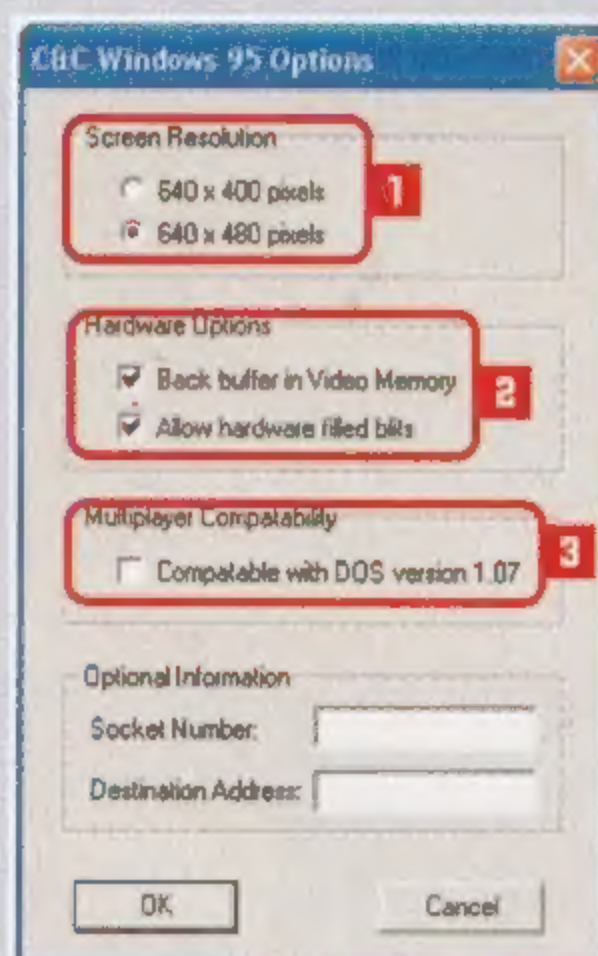
1 Klikamy na **1**, rozwijając menu płyty, po czym wybieramy z niego pozycję **2**. Klikając poniżej okienka pokazującego screen z gry, czytamy instrukcję do gry Command & Conquer **3**, sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia jej wymagania sprzętowe **4** oraz rozpoczynamy jej instalację **5**.



2 Przed rozpoczęciem kopiowania plików gry Command & Conquer do komputera mamy możliwość zmiany lokalizacji folderu gry. Jeśli na dysku C: jest zbyt mało miejsca lub z innych powodów chcemy mieć grę na innym, najwygodniej zmienić tylko pierwszą literę w ścieżce **1**.

3 Po zakończeniu instalacji w menu Start pojawia się grupa Command & Conquer. Oprócz skrótu do gry znajdujemy tam program konfiguracyjny aplikację.

1 Wybór rozdzielczości, w jakiej uruchamia się gra
2 Opcje na wypadek problemów z grą
3 Opcje dotyczące gry wieloosobowej (nieдоступnej)



4 Więcej opcji znajdujemy w samej grze, w menu po rozpoczęciu rozgrywki pod pozycją Game Controls.

1 Regulujemy prędkość rozgrywki

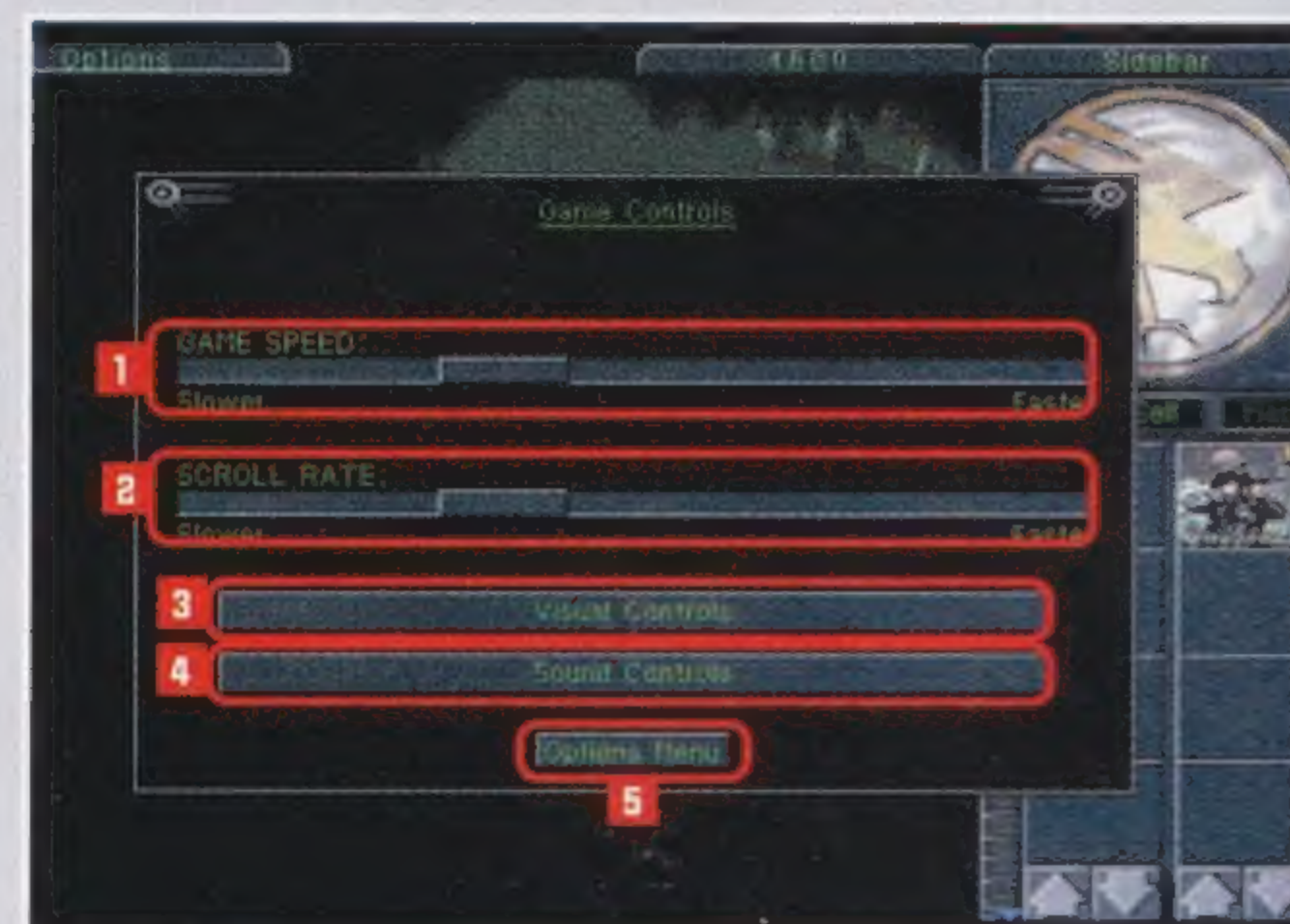
UWAGA! To bardzo ważna opcja. Standardowo rozgrywka toczy się tutaj w tempie, które wydaje się mocno ślamazarne w stosunku do dzisiejszych gier!

2 Regulujemy prędkość przewijania ekranu po przysunięciu do niego kursora myszy

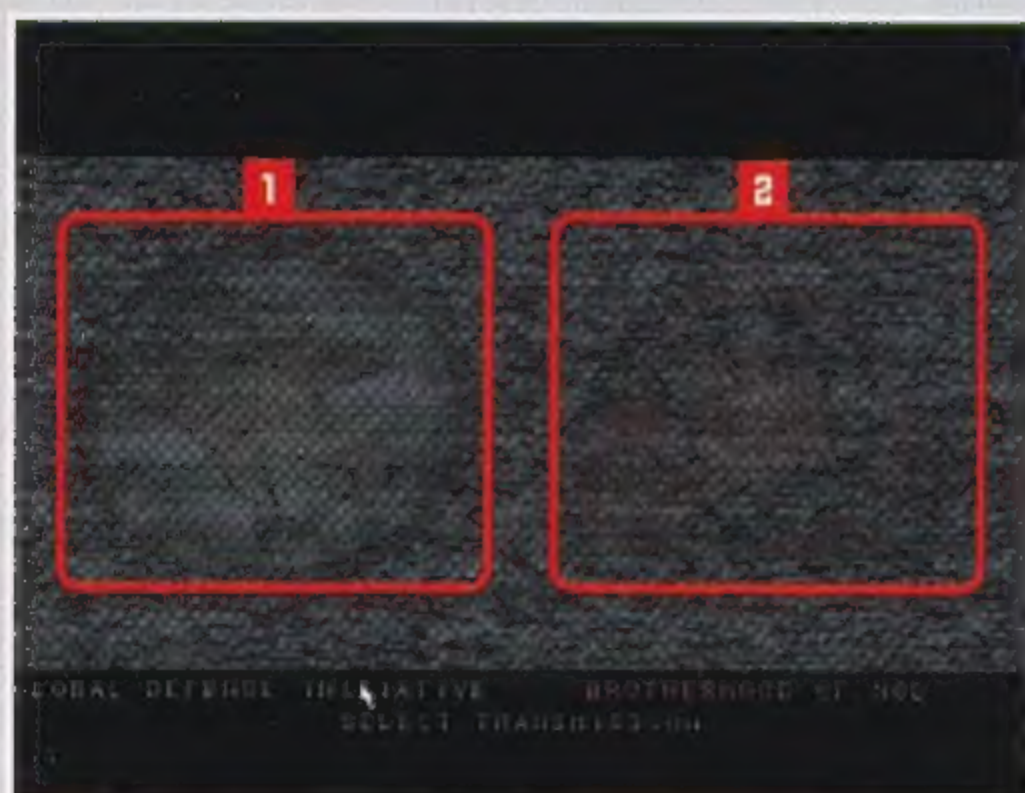
3 Zmieniamy parametry wyświetlanego obrazu

4 Ustawiamy głośność efektów i muzyki oraz dobieramy utwory

5 Powrót do menu wyżej



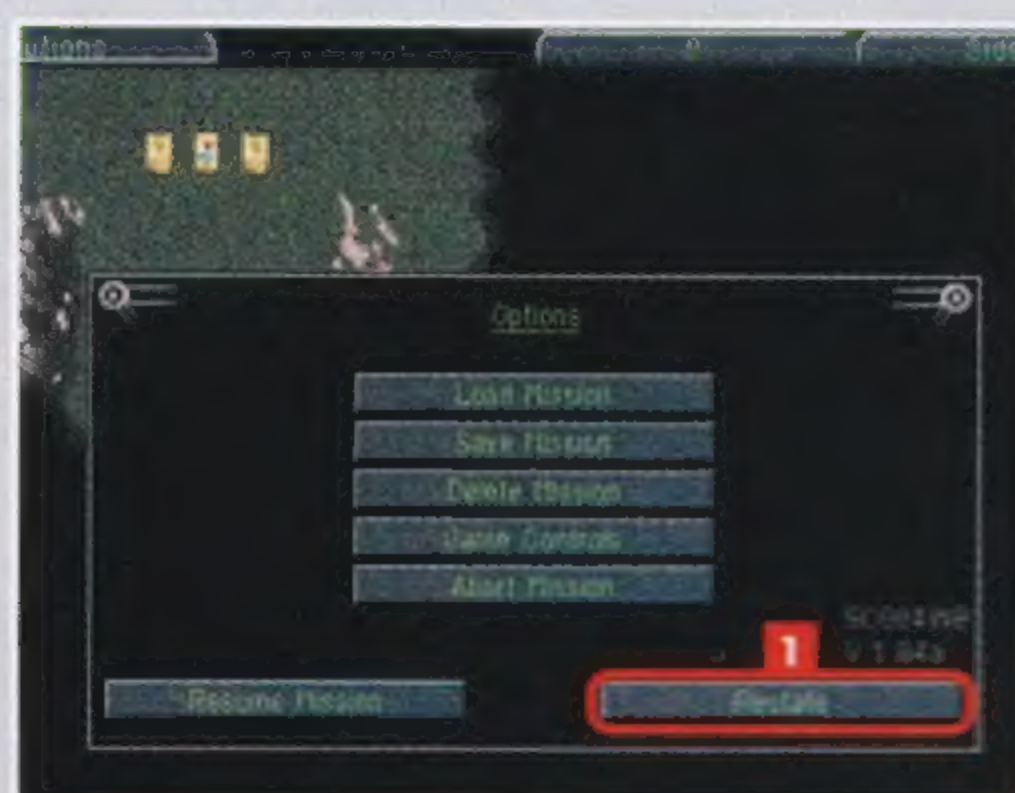
Poznajemy podstawowe zasady gry



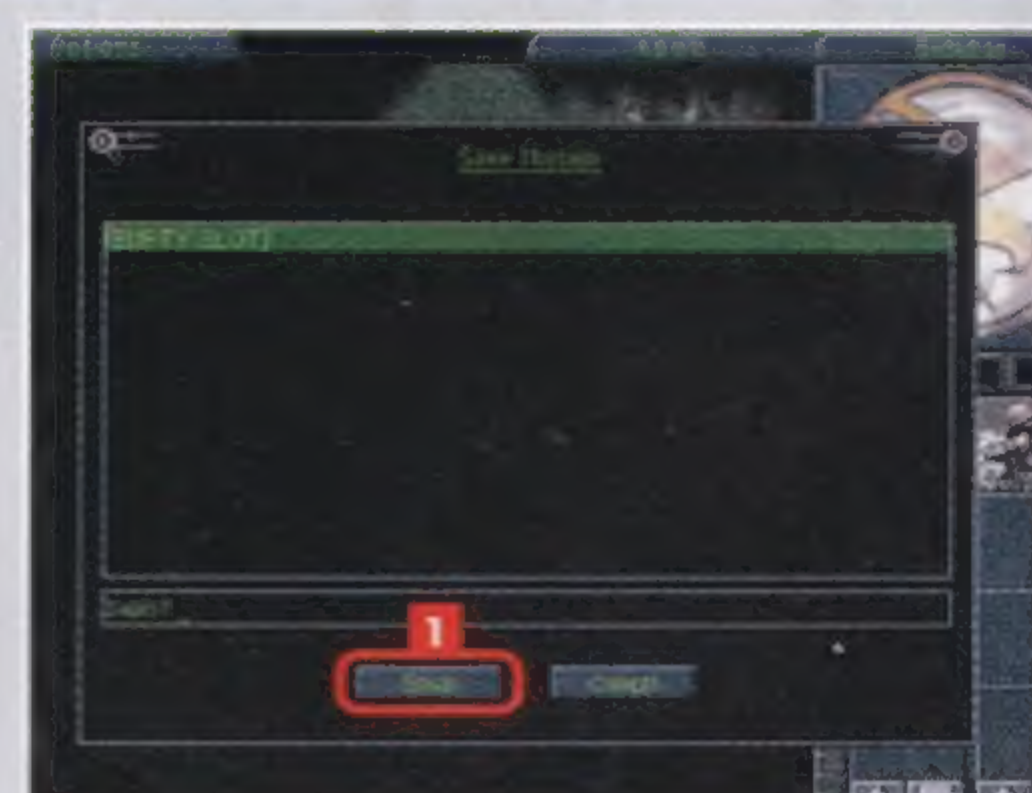
1 Command & Conquer przedstawia konflikt w niedalekiej przyszłości. Wybieramy, czy chcemy opowiedzieć się po stronie Global Defence Initiative **1** czy nieco mniej szlachetnego Brotherhood of NOD **2**.



2 Na mapie pokazywane są postępy naszej frakcji. Zdobywając kolejne obszary, czasem decydujemy, gdzie przeprowadzamy kolejny atak **1**. Dzięki temu możemy nieco wpływać na przebieg kampanii.



3 W trakcie odprawy przełożony informuje nas o celach misji. Możemy je sprawdzić w dowolnej chwili, wchodząc do menu i wybierając Restate **1**. Dostajemy krótki komunikat tekstowy o celu i możliwość obejrzenia odprawy.



4 Grę zapisujemy dowolnie często. Podczas zapisywania pamiętamy, że najpierw zatwierdzamy Enterem wstukaną nazwę, a potem wykonujemy zapis, klikając na **1** - łatwo się pomylić i poprzestać na tym pierwszym!

Sterowanie

- [G] - patrolowanie okolicy
- [X] - rozproszenie oddziału
- [S] - zatrzymanie
- [ctrl] + [F7] do [F10] - oznaczenie miejsca na mapie
- [F7] do [F10] - przejście do miejsca na mapie
- [ctrl] + [0] do [9] - oznaczenie grupy cyfrą
- [0] do [9] - wybranie grupy oznaczonej cyfrą
- [alt] + [0] do [9] - przeniesienie widoku do grupy oznaczonej cyfrą
- [tab] - schowanie lub pokazanie bocznego paska
- [H] - przeniesienie się do centrum bazy
- [N] - przejście do następnej jednostki
- [Home] - wycentrowanie widoku na zaznaczonej jednostce

Wznosimy zaczątki bazy



1 Kierujemy pojazd konstrukcyjny (Mobile Construction Vehicle, MCV - tym skrótem będziemy go od tej pory nazywać) w miejsce, w którym chcemy rozpocząć budowę. Najeżdżamy kursorem na pojazd. Jeśli wokół pojawiają się strzałki **1**, oznacza to, że daje się tu budować. Klikamy na MCV.



2 Powstaje główny budynek bazy, który łatwo jest rozpoznać po wiszącym przed nim ramieniu dźwigu. Dopiero kiedy posiadamy przynajmniej jedną taką konstrukcję, możemy budować wszelkie inne - na panelu po prawej stronie pojawiają się ikony budynków, jakie możemy postawić.

Rozbudowujemy bazę



1 Przesuwamy kursor myszy na menu budowy po prawej. Kiedy zatrzymujemy go nad budynkiem, który nas interesuje, pojawia się jego nazwa i cena **1**. Pieniądze te będą równomiernie pobierane z naszego konta w czasie budowy. Klikamy, by rozpocząć.



2 Kiedy nowy budynek jest już gotowy, co poznajemy po napisie READY **1**, ponownie klikamy na jego ikonę i przesuwamy kursor nad planszę. Na czerwono **2** zapalają się te pola, które są zajęte. Budujemy tylko na polach przylegających do innych naszych budynków!

3 Wybudowanie niektórych typów budynków, na przykład elektrowni, otwiera możliwość wznoszenia kolejnych **1** i lista rozrasta się. Przewijamy ją za pomocą strzałek **2**. Zakres dostępnych do budowy konstrukcji powiększa się wraz z naszymi postępami w kampanii.



4 By wstrzymać budowę i oszczędzić fundusze na coś innego, klikamy na ikonę tworzonego budynku prawym przyciskiem myszy. **Ponowne kliknięcie prawym przyciskiem anuluje proces** i odzyskujemy wszystkie pieniądze. Kliknięcie lewym wznawia proces budowania.



5 Aby zlikwidować już stojący budynek, przykład po to, aby zrobić miejsce na inny lub z nagłej finansowej konieczności, klikamy na Sell **1**, a następnie na konstrukcję, która ma zostać sprzedana. Wtedy jednak odzyskujemy już tylko połowę włożonych pieniędzy.



6 By usunąć uszkodzenia konstrukcji, na przykład po ataku wroga, klikamy na Repair **1** i wskazujemy budynek do naprawy. Na naprawianej budowli pojawia się ikona klucza. Pamiętajmy tylko, że to kosztuje i w razie braku pieniędzy naprawa nie nastąpi!

Zbieramy tyberium



1 W Command & Conquerze na rozbudowę bazy i połykanie jednostek do rosnącej armii zarabiamy, eksploatując złoża kosmicznej substancji tyberium. Niektóre zasoby są skończone, natomiast te obok trykających drzewek **1** odnawiają się bez końca.



2 Po postawieniu w bazie pierwszej elektrowni w panelu pojawia się nowa budowla – rafineria tyberium **1**. Stawiamy ją możliwie jak najbliżej pola tego cennego minerału. Żniwiarka **2** automatycznie wyrusza wtedy na zbiory.



3 Tyberium jest zwożone do rafinerii i zasila nasze konto. By usprawnić proces, budujemy więcej rafinerii lub dodatkowe żniwiarki w fabryce pojazdów. **UWAGA!** Żniwiarkom z fabryki trzeba ręcznie nakazać udanie się do złoża, inaczej stoją bezczynnie.

Zasilamy bazę



1 Do podstawowych budynków należą elektrownie. Pionowy pasek obok panelu budowy **1** pokazuje, jaką moc dają te należące do nas, a niebieski wskaźnik **2** – jakiej mocy potrzebujemy.



2 Jeśli moc elektrowni jest za niska w stosunku do potrzeb, wskaźnik staje się czerwony **1**. To zła sytuacja, bo produkcja postępuje wtedy bardzo powoli, a niektóre budynki przestają działać!



3 Prąd jest szczególnie ważny, gdy używamy zaawansowanych wież obronnych, które bez zasilania nie działają. Wykorzystujemy to, podczas ataku niszcząc najpierw elektrownie wroga **1**.

Tworzymy jednostki



1 Na prawym pasku pojawiają się jednostki, jakie możemy utworzyć. Wybór jest zależny od tego, jakie budowle postawiliśmy czy przejęliśmy od przeciwnika. **Równocześnie można budować tylko jedną jednostkę** należącą do danej formacji, jak piechota.



2 Zwykle warto wznosić dodatkowe fabryki i koszary, bo im więcej mamy budynków produkujących dany rodzaj jednostek, tym krócej trwa ich powoływanie pod broń. Klikamy na budynek, z którego mają wychodzić jednostki, by oznaczyć go jako Primary **1**.

Podstawy walki



1 By wydać rozkaz, zaznaczamy oddział. **Klikamy na jednostkę, by stała się aktywna.** Możemy też przeciągnąć kursor, trzymając lewy przycisk myszy, by zaznaczyć wiele jednostek.



2 By dodać lub usunąć jednostkę z grupy, trzymamy klawisz **[shift]** i klikamy na nią. **UWAGA!** Możemy tak dodawać tylko pojedyncze sztuki, nie daje się dorzucić całej grupy naraz!



3 Zaznaczoną grupę przypisujemy do klawisza. By to zrobić, naciskamy naraz **[ctrl]** i **[0]** do **[9]**. Odtąd gdy naciskamy jeden z klawiszy numerycznych, już bez **[ctrl]**, grupa zostaje wybrana.



4 Rozkazy wydajemy, wskazując cel i klikając. Jeśli pokazujemy puste miejsce, jednostki udają się tam, jeśli wroga - atakują go. Możemy wymusić też atak na podłoże, trzymając **[ctrl]**.

Specjalne funkcje piechoty



1 Jednostki piechoty daje się **przewozić na pokładzie specjalnych transporterów opancerzonych oraz śmigłowców.** W tym celu klikamy na postać, następnie wskazujemy pojazd i nakazujemy jej wejście. Niestety każdego z piechurów trzeba pakować do środka osobno!



2 Jednostki **engineer** (czyli po prostu saperzy) pozwalają przejmować budynki wroga i to w jednej chwili - wystarczy doprowadzić taką jednostkę do wrogiej konstrukcji. Po odebraniu jej wrogowi możemy ją szybko sprzedać, ale także budować w jego bazie wieżyczki!

Poznajemy funkcje wybranych jednostek



1 **Żołnierz z wyrzutnią rakiet** jest świetny przeciw czołgom i budynkom, ale łatwo ulega piechocie z karabinami. Daje się go rozjechać czołgiem.



2 Przed atakiem **grenadier** GDI łatwo uciec, więc lepiej atakować nim jednostki zajęte ostrzałem. Inaczej niż rakiety, granaty są świetne przeciw piechocie.



3 **Niewidzialny czołg NOD** to dobry zwiadowca. Ma duże pole widzenia, jest szybki i niewidzialny, póki nie atakuje. Walczy jednak bardzo słabo.

Stopka redakcyjna



Adres redakcji
Trinity Park I
02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00
www.ksgry.pl
gry@komputerswiat.pl
Dyrektor wydawniczy:
Aleksy Uchański

Redaktor naczelny:
Krzysztof Papliński
Redaguje zespół:
Dariusz Michalski
Jakub Kowalski (zastępca redaktora naczelnego)
Mateusz Ożyński
Wojciech Setlak (sekretarz redakcji)
Piotr Wojtania (redaktor płyty CD)
Tadeusz Zieliński
Redaktorzy graficzni:
Marcin Perłowski (szef studia DTP)
Marta Stanisławczyk

Redaktor techniczny:
Sławomir Grabowski
Korekta: Maria Lipszyc

axel springer

od 1994 roku

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axelspringer.pl, asp@axelspringer.pl
Adres: 02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01
Prezes zarządu:
Florian Fels
Prezes honorowy:
Wiesław Podkański

Dyrektor zarządzający ds. czasopism:
Małgorzata Barankiewicz
Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska
Dyrektor biura zarządu:
Michał Fijol
Biuro Reklamy Magazynów:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49, fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wasiński (dyrektor)
Paweł Stano tel. 0 22 232 01 20, 0 500 240 318
Agnieszka Stańczuk 0 22 232 01 32, 0 508 000 368
Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan
Promocja: Marcin Łukiewicz tel. 0 22 232 00 57
Piotr Marczak tel. 0 22 232 00 58
Alicja Sokołowska tel. 0 22 232 00 56
ksgr.promocja@axelspringer.pl

Księgowość: Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż: Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda (dyrektor)
Druk: RR Donnelley Europe, Kraków
Prenumerata i wydania archiwalne:
tel. 0 22 358 62 06, prenumerata@askontakt.pl
Reklamacje:
tel. 0 22 761 32 14, kontakt@infor.pl
Prenumerata zagraniczna:
http://kiosk.redakcja.pl
Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń. Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.



GRAJ NA KOMÓRCE

WAP.WAPSTER.PL WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIAĞNAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU (NP. CO NOKIA 3310).



GRY JAVA NR 7928

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458KZ9) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRE: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458KZ9) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBI W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458KZ9).

DZWONKI REAL MUSIC NR 7428

50 Cent & J. Timberlake, Ayo Technology
Alex C., Du Hast Den Schönsten...
Code Red, 18
Crazy loop, Crazy loop (Mm ma ma)
Jozin z bazin
Natalia Karp, Kalyna
One Republic, Stop and Stare
Pokaz na co Cie stac
Rihanna, Don't Stop The Music
Timbaland, Apologize
50 cent ft Akon, I'll Still Kill
Bleeding Love
Botten Anna
Cliver, Zaufaj mi (Kaniukly po polsku)
Code Red, Kaniukly
Grupa Operacyjna, Mordo Ty Moja
Jak Aniola glos
Jackyll & Hyde, Freefall
Kombli, Merenge
La Histeria
Now You're Gone
September, Until I Die
Timbaland/Hilson/Scherzinger, Scream
Ascetoholix, Suczki
Boys, Jesteś Szalona
Brother oh Brother
Kaye Styles, Prison Break Anthem
Shaggy, Bonafide Girl
Shaun Baker, Power
Uderz w puchara
Weekend, Kalyna (wersja polska)
Will I Am, Heartbreaker
Anthony Moon, How Can I Love You
Dj Magic, House
Dj Remo, My Music Song
Scooter, The question is what...
Film: Desperado
Film: Mortal Kombat
Film: Opieci chizestny
Film: Piraci z Karaibów

RM3330719KZ9
RM3407725KZ9
RM3432142KZ9
RM3373623KZ9
RM3411172KZ9
RM3400895KZ9
RM3430242KZ9
RM3377648KZ9
RM3330743KZ9
RM3367407KZ9
RM3417785KZ9
RM3416876KZ9
RM3045393KZ9
RM3294506KZ9
RM3239353KZ9
RM3355866KZ9
RM3380516KZ9
RM3292966KZ9
RM3417779KZ9
RM3432143KZ9
RM3416877KZ9
RM3410097KZ9
RM3417784KZ9
RM1162663KZ9
RM2293620KZ9
RM3389091KZ9
RM3326754KZ9
RM3432145KZ9
RM3417781KZ9
RM3416886KZ9
RM3418820KZ9
RM3432262KZ9
RM3436163KZ9
RM3428641KZ9
RM3341098KZ9
RM3373626KZ9
RM3075212KZ9
RM3274889KZ9
RM2576872KZ9
RM3025790KZ9

JAK POBRAĆ DZWONEK: ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677KZ9).
ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBI, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452KZ9). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYŚLAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 4500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYŚLIANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYHA, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN z VAT). REGULAMIN USŁUG NA WWW.WAPSTER.PL. USŁUGA DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

TAPETY NR 7428



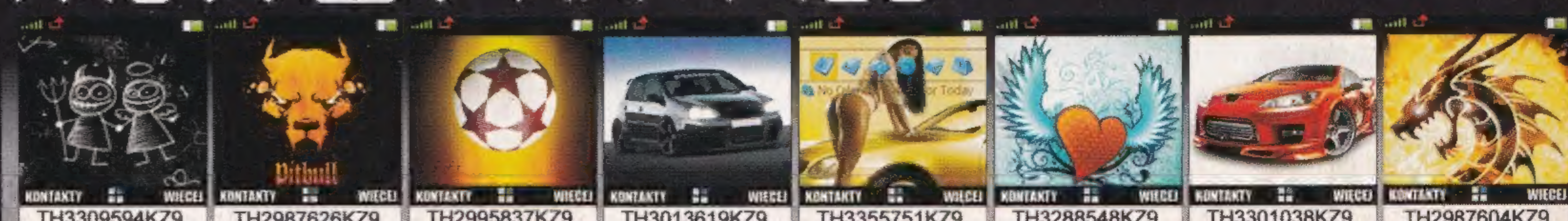
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271KZ9). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBI W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271KZ9).

ŚMIESZNE DZWONKI NR 7428

Cześć! Dzwoniłeś do mnie (cenzura) (M) TT2525432KZ9
Duzy czlonek! (M) TT3416904KZ9
Dziew Dobry (Czesio) (M) TT3385176KZ9
Dzwoni debil, dzwoni debil... (M) TT2248348KZ9
Halo! To ja, Twój telefon! (M) TT2248360KZ9
Masz nowego smska! (M) TT3277000KZ9
Mordo Ty moja! SMSa dostales! (M) TT3345520KZ9
Odbierz, Moje Stoneczko (M) TT2760705KZ9
Siekiera, motyka, ... sms! (M) TT2677296KZ9
Szeffuncji! Masz wiadomości! (M) TT3416909KZ9
Teściowa dzwoni! (M) TT3280292KZ9
Tralalala, tralala smsik... (cenzura) (M) TT3276992KZ9
Twoja kobieta Cie namierza (M) TT2765254KZ9
Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M) TT2872438KZ9
Zdychający telefon TT2966888KZ9

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360KZ9). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBI W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360KZ9).

MOTYWY NR 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER MOTYWU (NP. TH1167949KZ9). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ MOTYW INNEJ OSOBI, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER MOTYWU (NP. +4860X600600:TH1167949KZ9).